

[ritorno alla index](#)

**Corso di perfezionamento On Line per esperti di didattica assistita dalle Nuove Tecnologie del Politecnico di Milano.**

**Cocchi Mauro: corsista del 2° anno 2006/2007 del corso di perfezionamento del Politecnico di Milano, docente di ruolo di Economia Aziendale presso l'Istituto di Istruzione Superiore " Vilfredo Federico Pareto" di Milano.**

**Relazione finale sul modulo di progettazione dal titolo " Noi ...Voi di Italia e Irlanda".**

Contenuto dell' indice:

[Descrizione di contenuti, tempi, luoghi, fasi, modalità, strumenti e protagonisti.](#)

[Numero di classi coinvolte, di insegnanti, di ragazzi che hanno partecipato alla sperimentazione.](#)

[Vantaggi e svantaggi.](#)

[Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico - didattiche.](#)

[Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni.](#)

[Modalità di relazione osservate tra alunno e docente \(analogie e differenze con le altre situazioni d'apprendimento.\)](#)

[Modalità di relazione osservate tra alunno ed alunno \(analogie, differenze ...\)](#)

[Modalità di relazione osservate tra docente e docente \(analogie e differenze ...\)](#)

[Valutazione delle tecnologie e del materiale usato](#)

Ricchezza/correttezza/interesse contenuti

Funzionalità didattica

Facilità d'accesso e fruizione

[Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale](#)

[Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi](#)

[Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza](#)

## **1. Descrizione di contenuti, tempi, luoghi, fasi, modalità, strumenti e protagonisti.**

L'idea di realizzare questa Area di Progetto multimediale dal titolo " Noi ... Voi di Italia e Irlanda " è stato un preciso obiettivo che gli studenti della classe 4°, sezione B indirizzo programmatori del nostro Istituto, hanno deciso di intraprendere nel primo mese del 2° quadrimestre dell'anno scolastico 2006/ 2007. La scelta di questo titolo è stata in parte ispirata dal fatto che 20 studenti (su 24 della classe) avevano dato la loro adesione per partecipare al viaggio di istruzione in Irlanda, che si è effettuato nella prima decade del mese di marzo 2007. Il soggiorno in Irlanda comprendeva un periodo di permanenza di 10 giorni ( presso alcune famiglie del territorio) finalizzato al potenziamento della conoscenza della lingua inglese e al conseguimento di un certificato abilitante, dopo la frequenza obbligatoria ad uno stage in lingua e il superamento dell' esame finale. Naturalmente il soggiorno aveva anche altre finalità, quali quelle di intraprendere percorsi d' istruzione e di viaggio sul territorio (predefiniti dai docenti accompagnatori ) per visitare musei, altri monumenti, piazze e giardini, al fine di conoscere ed imparare qualcosa di nuovo, in termini di cultura e tradizioni del posto e poi anche di fare del divertimento. Tutti questi aspetti, visti ovviamente con gli occhi dei nostri ragazzi, sono stati oggetto di riporto, e quindi di contenuto, del lavoro di questa Area di Progetto. I docenti che si sono prestati ad affiancare i propri team, per la realizzazione di questo progetto, sono stati molto collaborativi ed hanno dato attuazione alle indicazioni assegnate loro dai docenti responsabili dell'Area di progetto. Sia i primi docenti che i secondi hanno agito contestualmente da referenti per il coordinamento dei lavori svolti dagli studenti nelle singole aree tematiche. Complessivamente i docenti coinvolti in queste attività sono stati 5 e precisamente: la professoressa De Donato Daniela, docente di lettere e storia, che ha seguito tutti i lavori proposti dagli studenti dei team 1, 2 e 3 ( leggibili sul sito cliccando Popolazione e cultura 1; Popolazione e cultura 2 e Aspetti storici); la professoressa Lanzi Flavia, docente di lingua inglese e accompagnatrice dei ragazzi in Irlanda, che ha seguito tutti i lavori proposti dagli studenti del team 4 ( leggibili sul sito cliccando Geopolitica); la professoressa Ferrari Loredana, corsista al 1° anno 2006/2007 del corso di perfezionamento On Line per esperti di didattica assistita dalle Nuove Tecnologie del Politecnico di Milano, docente di Informatica e di laboratorio, che ha seguito tutti i lavori proposti dagli studenti dei team 5, 6 e 9 ( leggibili sul sito cliccando Divertimenti, Aspetti di illegalità, Costruzione sito web) e docente referente dell'Area di Progetto per il Consiglio di Classe; la professoressa Battiston Bruna, docente di matematica, che ha seguito tutti i lavori proposti dagli studenti del team 7( leggibili sul sito cliccando Irlandesi famosi); il professor Cocchi Mauro, corsista al 2° anno 2006/2007 del corso di perfezionamento On Line per esperti di didattica assistita dalle Nuove Tecnologie del Politecnico di Milano, docente di economia aziendale che ha seguito tutti i lavori proposti dagli studenti dei team 8, 9 e 10 ( leggibili sul sito cliccando Economia e sistemi, Costruzione sito web, Stage in Irlanda) nonché docente referente dell'Area di Progetto per il Consiglio di Classe.

Come ho già anticipato sopra la progettazione e la programmazione delle fasi di esecuzione di questo complesso lavoro multimediale ha avuto inizio nel mese di gennaio 2007. Le modalità di definizione degli aspetti organizzativi relativi a "Chi fa che Cosa e in Che modo" sono state scritte ed illustrate, in prima battuta, nella Griglia di Progettazione dell'Intervento Formativo al progetto ed integrate successivamente, dopo la fase di consuntivazione dei lavori, nella Griglia Finale dell' Intervento Formativo al progetto stesso. In questa sede cercherò di riprendere alcuni di questi aspetti e di sintetizzarli nei contenuti essenziali rinviando, sin da ora, il lettore più esigente al testo completo che ho esposto con la Griglia Riassuntiva dell'Intervento Formativo situata sulla Home Page del sito.

L'organizzazione dei diversi lavori e il loro svolgimento, descritti peraltro nell'area tematica di navigazione della Home Page del sito, ha comportato la formazione di 10 team di lavoro, composti ognuno da tre studenti per gruppo. Inizialmente i team di lavoro erano 9: il team 10 è

stato aggiunto per dare un maggiore spazio al gruppo che ha partecipato allo stage in Irlanda. Per la costituzione di tutti i team di lavoro, i responsabili dell'Area di Progetto hanno adottato, come criterio guida, quello della compatibilità dei diversi livelli di conoscenze informatiche raggiunte in sede didattico - curricolare dagli studenti della classe. I primi ad iniziare i lavori per l'Area di Progetto sono stati di tutti i team, fatta eccezione per il team 9, che hanno provveduto a redigere una mappa resa su carta (disponibile anche sul sito) che indicasse la struttura informativa dei contenuti e i percorsi navigazionali da attivare. A spiegazione di ciò è stato chiesto a ciascun team di produrre le proprie osservazioni sul tipo di lavoro da essi intrapreso e di fare conoscere il tipo di difficoltà che hanno dovuto affrontare e superare. Il materiale è corredato da una foto che ritrae il gruppo di lavoro in formazione. Il materiale prodotto dagli studenti di ogni team è stato, di volta in volta, concertato con il proprio docente di riferimento del gruppo. Per quanto attiene invece all'inizio dei lavori condotti dagli studenti del team 9, questi sono iniziati dopo che i referenti dell'Area di Progetto ( professori Ferrari e Cocchi) hanno comunicato loro le linee guida di progettazione da seguire e da tenere durante la costruzione del sito. Voglio aggiungere che, per tutta la durata di questi lavori, gli studenti del team 9 hanno sempre prestato una particolare attenzione sia per gli aspetti funzionali della navigazione progettuale che al testing dinamico dei collegamenti: gli obiettivi più difficili da perseguire ( proprio perché più sensibili) sono stati quelli di ottenere un' usabilità compatibile con l' interazione cognitiva dell'utente ( il visitatore ) nonché quello di raggiungere un' accessibilità funzionale semplice e ben articolata: voglio essere ottimista: sono dell'idea che questi tasks sono stati raggiunti. Il lavoro prodotto presenta il supporto costante di una struttura articolata dei contenuti, che sono facilmente comprensibili, ed è corredato da una rete di precisi percorsi ipertestuali ed ipermediali che stimolano continuamente la multi sensorialità del visitatore.

I principali protagonisti di questo lavoro sono stati, indubbiamente, gli stessi ragazzi che hanno voluto realizzare la costruzione di un prodotto multimediale e multi sensoriale che, quasi certamente per le sue performance tecniche e contenutistiche, sarà oggetto di deposito, in apposita area, sul sito Web della nostra Scuola. Questo fatto permetterà, a chiunque lo desiderasse, di prenderne la visione e di sapere cosa è stato realizzato dagli studenti della classe 4B programmatori del corso Mercurio nell'anno scolastico 2006/2007. Gli stessi studenti, sin dall'inizio di questa attività, hanno anche espresso la volontà di produrre un CD Rom multimediale da consegnare ai commissari della prossima Commissione per gli Esami di Stato, al fine di dimostrare loro le abilità e le competenze acquisite con le Nuove Tecnologie in ambito didattico. Naturalmente il Consiglio di Classe farà propria questa esperienza di lavoro, svolta dagli studenti con il supporto delle Nuove tecnologie in ambito didattico, e terrà conto, ai fini della valutazione globale di ciascun studente, del materiale prodotto al suo esame per la valutazione delle capacità e delle competenze acquisite dai ragazzi.

La classe coinvolta nella realizzazione di questa Area di Progetto è la 4° sezione B, indirizzo programmatori composta da 4 maschi e 20 femmine. Come ho già detto i team erano 10 di cui solo uno, il team 9, era preposto alla costruzione del sito Web e del CD Rom. Gli altri si sono occupati dei restanti argomenti tematici, così come è indicato nella Home Page.

Per dare attuazione a questa Area di Progetto gli studenti hanno utilizzato i seguenti strumenti: gli elaboratori elettronici esistenti presso le strutture informatiche ( i laboratori multimediali) della Scuola, i software del pacchetto Office 2003, il software VideoMaker 2 per la costruzione dei videoclip, il software Media Player di windows, il software libero Open Office e Audacity, lo scanner, le macchine digitali, il proiettore digitale, le fotocopiatrici, la rete locale d'Istituto, Internet e la biblioteca d'Istituto. Il lavoro è stato eseguito in gran parte nelle ore curricolari e alcune volte anche da incontri pomeridiani tenutisi a scuola.

## **2. Numero di classi coinvolte, di insegnanti, di ragazzi che hanno partecipato alla sperimentazione.**

Per la realizzazione di questa Area di Progetto dal titolo " Noi ....Voi di Italia e Irlanda " ha partecipato una sola classe del triennio dell'indirizzo Mercurio, dell' Istituto di Studi Superiori " Vilfredo Federico Pareto " di Milano. Nel complesso gli studenti coinvolti in questa attività sono stati 24 di cui venti femmine e quattro maschi. Come ho già riportato, i docenti che hanno portato a termine il progetto multimediale sono stati: il professor Cocchi Mauro, docente di economia aziendale e referente per i team 8, 9 e 10, e la professoressa Ferrari Loredana, docente di Informatica e di laboratorio, referente dei team 5, 6 e 9. Entrambi i docenti sono anche i referenti per il Consiglio di Classe dell'Area di Progetto di cui sopra. Al progetto hanno preso parte anche altri docenti della classe e precisamente la professoressa De Donato Daniela, docente di lettere e storia, referente dei team 1, 2 e 3 ; la professoressa Lanzi Flavia, docente di lingua inglese e accompagnatrice dei ragazzi in Irlanda, referente del team 4; la professoressa Battiston Bruna, docente di matematica, referente del team 7. Tutti i docenti nominati sono di ruolo presso lo stesso Istituto.

## **3.Vantaggi e svantaggi.**

**Parto dai vantaggi:** gli studenti che hanno partecipato alla realizzazione del progetto "Noi....Voi di Italia e Irlanda " raccontano di aver vissuto un'esperienza di lavoro faticosa ma piacevole. Hanno imparato ad essere maggiormente collaborativi, sia nei rapporti posti tra di loro che con il proprio docente di riferimento. Alla fine di tutto ciò questa esperienza ha dato loro un Valore Aggiunto, che può essere speso anche in classe durante l'attività curricolare con i diversi docenti. Riconoscono all'unisono che l'Area di Progetto, condotta con il supporto dello strumento delle Nuove tecnologie, non è solo un'attività ludica ma anche un'attività sinergica molto impegnativa e altamente formativa, specie per il loro curriculum scolastico e professionale. I ragazzi si sono divertiti a raccontare i fatti vissuti, gli episodi accaduti, le simpatie e le emozioni dello stare insieme, in circostanze vicine e lontane a noi, di essere i protagonisti di atti comunicativi al di fuori delle sedi scolastiche ( le interrogazioni), di inserire immagini, contenuti e suoni in propri spazi del sito web. Molti sono dell'idea che queste esperienze si dovrebbero ripetere sia per imparare " a fare " che per migliorare il loro stile comunicativo. Le Nuove Tecnologie (N.T.) alimentano e sviluppano sia i bisogni della conoscenza che quelli della formazione. L'utilizzo delle Nuove tecnologia dà concretezza e stabilità ai saperi acquisiti; gli studenti con le N.T. empatizzano prima ed imparano a conoscere differenti ambienti operativi e a gestire procedure abbastanza complesse. Lo strumento informatico, in sé, è un mezzo molto potente ed efficace utile per raggiungere un fine che molto spesso è visibile e pratico. E' dimostrato che l'uso delle N.T facilita la trasmissione dei contenuti ed agevola i processi di apprendimento sia cognitivi che inferenziali..

**gli svantaggi:** gli studenti ripetono spesso che l'Area di Progetto è un aggravio di lavoro che limita, di fatto, il poco tempo che hanno a disposizione per lo studio delle diverse discipline. Purtroppo questa esposizione corrisponde al vero e genera, in loro, momenti di affaticamento e di sconforto nell' apprendimento dello studio ( sistematico) dei contenuti delle varie materie. A causa di ciò, a volte, si verificano delle cadute percettibili sul loro rendimento scolastico, specie nelle discipline dove hanno già delle lacune. Un altro svantaggio è quello che colpisce i docenti che danno la loro disponibilità, senza alcuna remunerazione, all' attività dell'Area di Progetto. Capita di sovente che l'inizio di questa attività progettuale, benché deliberata in sede di Consiglio di Classe, venga ad essere il presupposto per la nascita di frequenti conflittualità ( per fortuna di piccola portata) con gli "altri" docenti della stessa classe. A loro dire questi docenti sostengono che gli "atriti" nascono perché l'Area di Progetto sottrae, alla classe, diverse ore "preziose" di lezione frontale della loro materia. Questa carenza di ore produce un danno agli

studenti e li obbliga, al pomeriggio, a frequentare i corsi di recupero. Un'altra situazione di svantaggio è data dal fatto che molti dei nostri studenti, di pomeriggio, sono già impegnati, anche con regolarità, in altre attività sportive, a volte anche a livello dilettantistico. È facile capire che questa moltitudine di impegni sia la fonte di disagi che si manifestano attraverso atti di disimpegno e di disgregazione nello studio.

#### **4. Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico - didattiche.**

Quando si deve realizzare un'attività complessa, come quella di un'Area di Progetto che deve comprendere i diversi lavori che sono stati predisposti da studenti e docenti, si incontrano molte difficoltà che nascono sia in fase di esecuzione e di organizzazione dei lavori che in fase di pianificazione degli stessi. Alla base di una buona pianificazione risiedono delle regole abbastanza semplici che sono: 1) identificazione dei soggetti che intervengono nell'attività e definizione dei loro ruoli; 2) definizione di che cosa si deve fare e, condivisione della fattibilità al progetto; 3) il rispetto degli impegni assunti e la consegna dei lavori. Il nostro progetto di " Noi ...Voi di Italia e Irlanda" è stato sviluppato nel rispetto di questo semplice percorso dai responsabili dell'Area di Progetto professori Ferrari e Cocchi. Un buon progetto si realizza sempre quando c'è la massima condivisione tra i portatori di interessi e la delegazione delle mansioni. Altro aspetto non meno importante è la motivazione di tutte le persone che lavorano attorno al progetto. Qualsiasi progetto, per quanto ben definito in ogni suo aspetto, comporta sempre qualche momento di difficoltà. Nel nostro i momenti di difficoltà sono stati questi:

difficoltà degli studenti della classe 4 B: la suddivisione dei lavori tematici in 10 team, da parte dei referenti l'Area di Progetto, ha fatto sì che alcuni studenti, e precisamente quelli del team 9, che come ho detto già in precedenza si sono occupati dei lavori relativi alla costruzione del sito, hanno dovuto lavorare anche in altri team. Questo inconveniente è nato dal fatto che la classe è formata da n. 24 studenti e che ciascun team è composto da n. 3 studenti. Alcuni pomeriggi li abbiamo trascorsi a scuola, in laboratorio, per dare un avanzamento ai diversi lavori da terminare. Questi impegni però si sovrapponevano anche ad impegni presi con altre materie e ciò li obbligava a " ridurre " le ore di studio per la realizzazione del progetto

difficoltà dei team di lavoro per la costruzione del sito Web e del CD Rom: gli studenti raccontano che "quando i professori Ferrari e Cocchi ci hanno proposto di realizzare la costruzione del sito web e il Cd Rom multimediale la nostra perplessità più grande era quella di non riuscire a rispettare, nei tempi stabiliti, la consegna dei lavori chiesti. La cosa ci interessava molto anche perché si doveva imparare a fare qualcosa di visibile, per noi, per la nostra scuola, per i nostri insegnanti, con le Nuove Tecnologie anche se sapevamo che dovevamo impegnarci oltre le materie di studio. Dato che questa attività si doveva svolgere in laboratorio di informatica, la cosa ci interessava parecchio visto che stiamo frequentando un corso di studi con indirizzo Mercurio (i.e programmatori)."

#### **5. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni.**

Lo svolgimento dell'Area di Progetto ha comportato, da parte degli insegnanti coinvolti, la gestione di nuove relazioni con gli studenti del proprio corso in formazione di team. Questi ultimi erano tenuti a rispondere sulla produzione di un preciso lavoro, loro assegnato in precedenza dai docenti responsabili dell'Area di Progetto, che è di tipo diverso da quello consuetudinario instaurato in classe con gli altri docenti. Da questa esperienza, durata alcuni mesi, sia gli insegnanti che gli studenti hanno imparato a conoscersi e a lavorare assieme, anche su tematiche diverse da quelle svolte in classe. Questa esperienza di lavoro ha migliorato anche le relazioni sociali prima esistenti tra docente e studenti.

## **6. Modalità di relazione osservate tra alunno e docente.**

L'apprendimento dei contenuti, trattati con il supporto delle Nuove Tecnologie, risulta molto più semplice per gli studenti rispetto a certi argomenti esposti dal docente durante la lezione frontale fatta in classe. Ho notato anche che in laboratorio di informatica gli studenti sono maggiormente a loro agio e che agiscono, quasi sempre, in modo naturale di fronte ad un nuovo problema da risolvere. A volte ho pensato che gli studenti chiedano di andare in laboratorio perché sanno che il panico, là, non esiste. Questa loro intuizione li fa sentire spesso padroni della situazione, che hanno davanti agli occhi, e ciò li rende maggiormente espressivi e (forse) un po' più maturi. Noto anche che il lavoro didattico, se supportato con le Nuove tecnologie, è molto apprezzato dagli studenti, che di sovente mi chiedono di ripetere una nuova esperienza simile a quella fatta in laboratorio, la volta precedente. Se li si accontenta, a certe condizioni, in cambio ti danno un impegno elevato e un'attenzione effettiva. Queste, per un docente di economia aziendale, sono cose che in classe, tutte e due assieme, si ottengono solo qualche volta.

## **7. Modalità di relazione osservate tra alunno e alunno.**

Le relazioni che si instaurano tra gli studenti, quando devono svolgere un'attività così complessa ed articolata, sono molto diverse rispetto a quelle che, di solito, si instaurano in classe. Nell'esecuzione dei lavori che gli sono stati assegnati, gli studenti sembrano un po' più collaborativi e maggiormente disponibili a lavorare insieme. Di solito tra di loro non sollevano contrasti di tipo caratteriale, mentre spesso divengono più partecipativi verso il docente di riferimento al quale domandano chiarimenti su ciò che viene loro chiesto di fare.

## **8. Modalità di relazioni osservate tra docente e docente.**

Le relazioni di collaborazione e di scambio informativo che si instaurano tra i docenti che partecipano alla realizzazione dell'Area di Progetto, in genere sono costruttive e durature. A volte, ma non è la regola, lo sono anche le relazioni tra il docente che collabora e il docente che non è coinvolto in questo tipo di attività. Nel nostro caso i docenti referenti l'Area di Progetto hanno avuto un valido appoggio dai colleghi che si sono prestati per la direzione dei team di lavoro.

## **9. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato.**

Gli strumenti relativi all'hardware e al software che sono stati usati dagli studenti, per la loro attività, sono tutti di proprietà della scuola. Un caso a parte è costituito dall'impiego del software libero quale Open Office e Audacity per la modulazione dei suoni. Quasi tutte le pagine sono state costruite con l'applicativo dell'Office di M.S FrontPage 2003. Nei lavori sono state anche utilizzate altre attrezzature quali le video camera e la macchine fotografica digitali per le riprese del parco della scuola. Lo scanner è stato utilizzato per scansare le certificazioni dei diplomi conseguiti in Irlanda e per le autorizzazioni al rilascio dei dati ed immagini dei docenti e studenti. Tutto il materiale è in file pdf ed è disponibile sul sito web.

## **10. Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale.**

Da una consultazione veloce che ho avuto con i colleghi coinvolti in questo tipo di attività ho ascoltato pareri e riflessioni sostanzialmente positive su ciò che è stato fatto dai ragazzi. Certo è che anche alla figura del docente è stata addossata una marea di compiti che vanno dalle cose da fare in classe, e sin qui tutto va bene, alle cose che debbono essere fatte di pomeriggio a scuola, come la partecipazione alle varie commissioni e ai numerosi collegi dei docenti. Forse qualcuno

in meno, di queste ultime attività, sarebbe auspicabile perché potrebbe liberare maggiori consensi dei docenti verso la realizzazione di nuove attività progettuali da farsi per i ragazzi. Come docente referente ho riscontrato che la classe ha acquisito livelli diversi di abilità e di capacità, specie nella gestione di un grande numero di file e di documenti. A dire il vero queste capacità erano anche presenti prima di questa attività, ma non erano certamente così tanto estese come adesso.

### **11. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi.**

Tutti gli studenti della classe 4° B programmatori sono stati molto contenti di aver partecipato alla costruzione di questo sito web. Da questa esperienza hanno imparato a lavorare in team, sperimentando la collaborazione e condividendone la motivazione e la soddisfazione di ciò che è stato fatto. I nostri ragazzi hanno voglia di sentirsi dire che questo loro lavoro sarà patrimonio della scuola e che presto lo potranno fare vedere ai loro amici, da casa, non appena lo stesso verrà depositato sul sito ufficiale della scuola.

### **12. Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza.**

Penso che dopo questa esperienza, anche la 4° B programmatori del prossimo anno scolastico 2007/2008, vorrà fare questo tipo di attività, proponendo sicuramente una diversa tipologia di contenuti e di aree tematiche. Da questo progetto multimediale ho capito che agli studenti piace molto imparare a gestire lo strumento informatico, specie in ambito didattico, e a far conoscere agli altri studenti le abilità e le capacità che hanno appreso attraverso l'utilizzo delle Nuove Tecnologie(NT) e ciò che hanno imparato delle N.T. in quanto strumenti di attento studio. Questa duplice attività ha un effetto "domino" perché innesca negli studenti molto interesse sin da quando assistono all'esercizio di queste attività. E' da diversi anni che sostengo che le competenze acquisite, attraverso l'uso sistematico delle NT, consentono agli utenti di liberare potenziale creativo finalizzato a costruire qualcosa di visibile per sé e utile per gli altri. Le NT rappresentano una grande occasione per noi docenti e per i nostri studenti e una risorsa pressoché infinita di arricchimento, che non si esaurisce solo a scuola con queste attività, ma che ci accompagna per tutta la nostra vita lavorativa. Ritengo poi che, in ambito scolastico, questo patrimonio di esperienze deve essere consolidato negli anni e deve proseguire, in modo naturale e condiviso, attraverso il contributo di tutti.

[ritorna all'inizio](#)